Franklin®
Electronic Publishers

SA-206

Spelling Ace®

With Thesaurus

Manual del usuario

Contrato de licencia

ANTES DE USAR EL MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA, SÍRVASE LEER ESTE CONTRATO DE LICENCIA. AL HACER USO DE DICHO MATERIAL, USTED ACEPTA LOS TÉRMINOS DE ESTA LICENCIA. SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON ESTOS TÉRMINOS, PODRÁ DEVOLVER ESTE PAQUETE, CON EL RECIBO DE COMPRA, AL ESTABLECIMIENTO DONDE ADQUIRIÓ EL MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA, Y SE LE REINTEGRARÁ EL PRECIO DE COMPRA. Por MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA se entiende el producto y la documentación de software que se incluye en este paquete. Por FRANKLIN se entiende Franklin Electronic Publishers, Inc.
LICENCIA DE USO LIMITADO
Todos los derechos del MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA permanecen en propiedad de FRANKLIN. A raíz de su compra, FRANKLIN le otorga una licencia personal y no exclusiva para usar este MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA. Se prohíbe hacer copias del MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA o de la información almacenada en el mismo, ya sea en formato electrónico o impreso. Dicha copia contravendría las leyes de derechos de autor vigentes. Se prohíbe asimismo modificar, adaptar, desarmar, descompilar, traducir, crear obras derivadas, y analizar el MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA con el fin de encontrar secretos de fabricación,. Se prohíbe exportar o reexportar, directa o indirectamente, el MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA sin cumplir con los reglamentos gubernamentales correspondientes. El MATERIAL ELECTRÓNICO DE CONSULTA contiene información confidencial y patentada de Franklin, para la cual usted acuerda tomar medidas de protección contra su divulgación o uso no autorizados. Esta licencia permanecerá en vigor hasta que se le ponga fin. Esta licencia terminará inmediatamente, y sin notificación por parte de FRANKLIN, si usted no cumple alguna de las disposiciones de la misma.

Guía de Teclas

Teclas de funciones

BACK	Borra una letra o retrocede un paso.
CLEAR	Despeja para la pantalla *Ready for word*.
CONF	Muestra Confusables® (palabras que son similares o que suenan iguales)
ENTER	Ingresa una palabra o revisa. Muestra la entrada siguiente del Tesauro. En un juego, comienza una nueva ronda.
GAMES	Muestra el menú de los juegos con palabras.
HELP	Muestra mensajes de ayuda.
LIST	Muestra su Lista Personal de Palabras.
NEXT	En una entrada del tesauro, muestra la siguiente entrada, si la hubiese. En un juego, comienza una nueva ronda.
ON/OFF	Enciende o apaga el Spelling Ace.
?	Escribe un signo de interrogación para representar una letra de una palabra.
*	Escribe un asterisco para representar una serie de letras desconocidas. En los juegos, revela una pista.

Teclas de dirección

⇦ ⇨	Revisa hacia la izquierda o derecha.
⇧ ⇩	Revisa hacia arriba o abajo. En la pantalla Ready for word, ajusta el contraste de la pantalla. Escribe un apóstrofe o un punto.

Comenzando

▶ Para instalar las pilas

1. Voltee el *Spelling Ace*.
2. Deslice la tapa del compartimiento de pilas en la dirección de las flechas.
3. Instale cuatro pilas AAA en el compartimiento de pilas según se muestra en la ilustración.

▶ Para ver una demostración

Cuando usted enciende la unidad aparece automáticamente una demostración, salvo que esté desactivada.

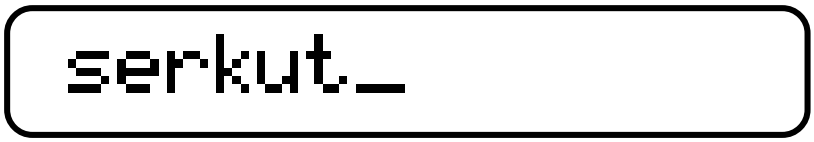
1. Oprima ON/OFF.
2. Para detener la demostración, oprima CLEAR.
3. Para desactivar la demostración, escriba ✻✻*d* y después oprima ENTER.
4. Para activar la demostración, oprima CLEAR, escriba ✻✻*d* y después oprima ENTER.

▶ Para ajustar el contraste de la pantalla

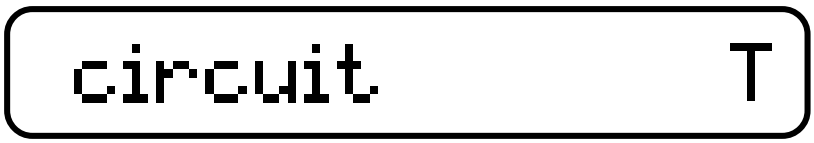
1. Oprima CLEAR.
2. Use ⇩ o ⇧ para aclarar u oscurecer la pantalla.

Corrección de ortografía

1. Escriba una palabra o una falta de ortografía.



2. Oprima ENTER.



La letra ***T*** intermitente a la derecha de la pantalla indica que la palabra tiene por lo menos una entrada en el tesauro.

3. Oprima ⇩ para ver más correcciones.

4. Oprima ⇧ para revisar hacia arriba.

5. Oprima CLEAR cuando haya terminado.

✓ Siga las flechas

Las flechas intermitentes a la derecha de la pantalla muestran cuáles teclas de flecha puede oprimir para revisar más palabras.

✓ Para escribir signos de puntuación

En la pantalla *Ready for word*, usted puede escribir un apóstrofe oprimiendo ⇧ o un punto oprimiendo ⇩. Sin embargo, para escribir un apóstrofe o un punto, primero debe escribir otra letra.

Uso del tesauro

Cuando usted entra una palabra escrita correctamente, aparece la entrada del tesauro de esa palabra. Las entradas del tesauro contienen definiciones breves y listas de sinónimos.
Algunas entradas del tesauro también incluyen Classmates (palabras relacionadas por el tema), modismos y antónimos. Además, algunas palabras tienen más de una entrada en el tesauro.

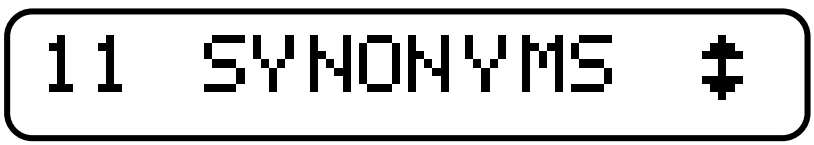
1. Escriba una palabra (por ejemplo, *happy*).
Para borrar letras, use BACK.

2. Oprima ENTER.

Esta es la primera entrada del tesauro para *happy*.

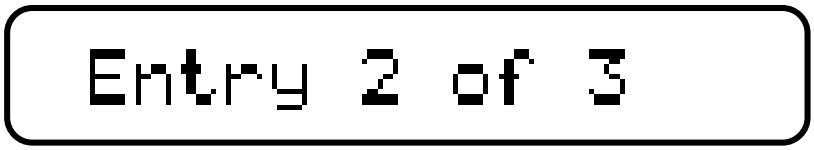
3. Oprima ENTER de nuevo para revisar automáticamente su definición.
Para detener la revisión, oprima BACK.
También puede oprimir ⇦ o ⇨ para revisar manualmente.

4. Oprima ⇩ repetidamente para ver sus sinónimos o Classmates.



5. **Continúe oprimiendo ⇩ para ver sus modismos y antónimos, si los hubiese.**

6. **Oprima NEXT para pasar a la siguiente entrada del tesauro correspondiente a su palabra original.**



7. **Use ⇩ para ver sus sinónimos, etc.**
8. **Oprima CLEAR cuando haya terminado.**

✓ La ayuda siempre está a la mano

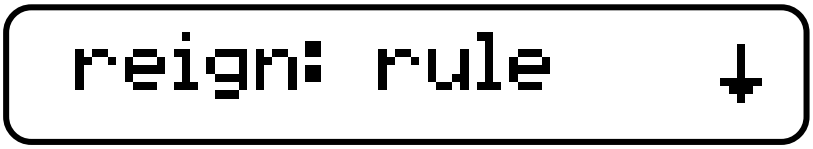
Usted puede ver información de ayuda en la mayoría de las pantallas oprimiendo HELP. Para dejar la ayuda, oprima BACK.

Revisión de Confusables®

Confusables son palabras que se escriben de forma parecida o que suenan iguales. Si a la derecha de la pantalla aparece un signo de interrogación intermitente, esa palabra tiene Confusables. Haga una prueba con este ejemplo.

1. **Escriba *reign*.**
2. **Oprima ENTER.**

   Observe el signo de interrogación intermitente a la derecha de la pantalla.
3. **Oprima CONF.**



4. **Oprima ⇩ para ver más Confusables.**

5. **Oprima CLEAR cuando haya terminado.**

Buscando letras en palabras

Usted puede escribir un signo de interrogación en lugar de una letra desconocida de una palabra. También puede escribir un asterisco en lugar de una serie de letras desconocidas. En una palabra pueden usarse más de un signo de interrogación y de un asterisco.

1. Escriba una palabra con signos de interrogación y asteriscos en lugar de letras.

2. Oprima ENTER para ver correspondencias.

3. Oprima ⇩ para ver más correspondencias, si las hubiese.

4. Oprima CLEAR cuando haya terminado.

✓ Solución de crucigramas

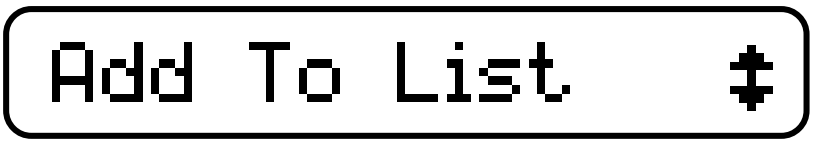
Usted puede usar signos de interrogación y asteriscos en lugar de palabras como ayuda para solucionar crucigramas y juegos similares con palabras. Por ejemplo, si la segunda letra de una palabra de cinco letras es *r* y la última letra es *d*, escriba *?r??d*.

Uso de la Lista Personal de Palabras

La Lista Personal de Palabras puede contener hasta 99 palabras seleccionadas por usted para estudiar o revisar.

▶ Para añadir una palabra a la lista

1. **Oprima CLEAR.**
2. **Escriba la palabra que desea añadir.**
3. **Oprima LIST.**
4. **Oprima ⇩ hasta que vea *Add To List*.**



5. **Oprima ENTER para añadir la palabra.**

   Si usted escribe una palabra que no aparece en el *Spelling Ace*, verá *Add Anyway Y/N*. Oprima Y para añadir la palabra o N para cancelar la operación.
6. **Para ver la lista, oprima ENTER.**
7. **Oprima CLEAR cuando haya terminado.**

▶ Para eliminar una palabra de la lista

1. Oprima LIST.
2. Oprima ⇩ hasta que vea *Delete From List*.
3. Oprima ENTER.
4. Si es necesario, oprima ⇩ para seleccionar la palabra que desea eliminar.
5. Oprima ENTER para eliminar la palabra.

▶ Para borrar toda la lista

1. Oprima LIST.
2. Oprima ⇩ hasta que vea *Erase List*.
3. Oprima ENTER.

4. Oprima Y para borrar la lista u oprima N para cancelar la operación.

Uso de los juegos

▶ Para seleccionar un nivel de destreza

1. **Oprima GAMES.**
2. **Oprima ⇧ hasta que vea *Skill Level* y después oprima ENTER.**
3. **Use ⇧ y ⇩ para seleccionar un nivel de destreza y después oprima ENTER.**

▶ Para seleccionar las palabras del juego

1. **Si es necesario, oprima GAMES.**
2. **Use ⇧ y ⇩ hasta que vea *Game Words* y después oprima ENTER.**
3. **Seleccione uno de los siguientes:**
   - *All words* para usar al azar palabras del tesauro o del deletreador.
   - *Personal* para usar palabras de la Lista Personal de Palabras.
   - *Enter your own* para usar palabras que usted añadió antes de cada ronda.
4. **Oprima ENTER.**

▶ Para seleccionar un juego

1. **Oprima GAMES.**
2. **Use ⇧ y ⇩ para seleccionar un juego y después oprima ENTER.**

✓ Teclas para los juegos

Usted puede usar estas teclas en la mayoría de los juegos:

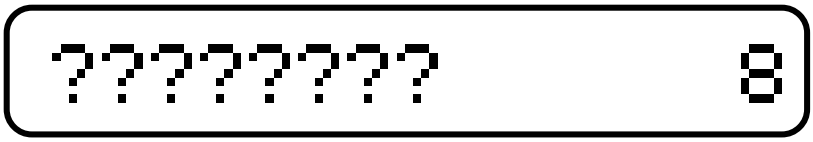
Para...	**Oprima...**
Recibir una pista	✻
Terminar una ronda y revelar las respuestas	?
Comenzar una nueva ronda	NEXT

Recuerde que si pide una pista perderá esa ronda. También, cuando aparece una T intermitente a la derecha de una palabra después de una ronda, usted puede ver sus entradas en el tesauro oprimiendo ENTER. Para regresar al juego, oprima BACK.

✓ Continuando donde lo dejó

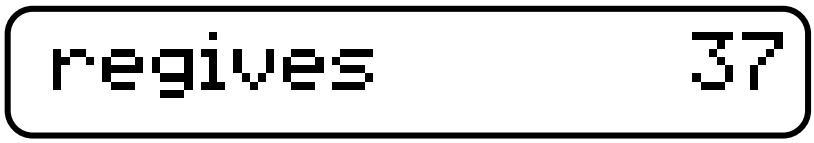
Si usted olvida apagar su *Spelling Ace*, la unidad se apagará automáticamente en dos minutos aproximadamente. Cuando lo encienda de nuevo, aparecerá la última pantalla que vio.

Hangman (El Ahorcado)



El juego *Hangman* le reta a adivinar palabras desconocidas, letra por letra. Cada letra está oculta por un signo de interrogación. El número de intentos incorrectos aparece a la derecha de la pantalla. Oprima ENTER o ⊛ para revelar una letra.

Anagrams (Anagramas)



El juego *Anagrams* le pide que forme una palabra con las letras de otra palabra. Cada anagrama debe tener el tamaño mínimo (número de letras) que se indica intermitentemente antes de cada ronda. Cada letra puede usarse solamente las veces que ya ha aparecido. Se presentan todos los anagramas restantes. Escriba un anagrama y oprima ENTER. Use las teclas de flecha para ver los anagramas que ya ha escrito. Oprima ⊛ para mezclar las letras.

Word Jumble

El juego *Word Jumble* prueba su destreza para ordenar letras. A diferencia de los anagramas, cada letra tiene que ser usada. El número a la derecha de las letras indica cuántas palabras pueden formarse con las letras para poder ganar. Escriba su respuesta y oprima ENTER. Para mezclar nuevamente las letras, oprima *.

Spelling Bee

El juego *Spelling Bee* presenta instantáneamente palabras en la pantalla para que usted trate de deletrearlas. Simplemente escriba la palabra presentada, tratando de escribirla correctamente, y oprima ENTER. Si no la escribe correctamente, usted pierde la ronda.

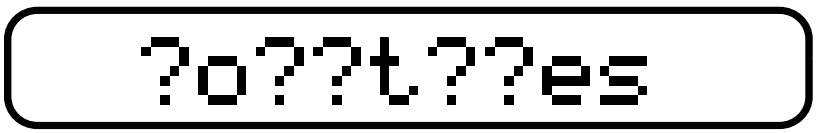
Word Builder (árbitro del juego Scrabble®)

Word Builder puede ayudarle a resolver Scrabble® y otros juegos similares con palabras. Simplemente, escriba una serie de letras (o una palabra) y después oprima ENTER. El número a la derecha indica cuántas palabras (adicionales) pueden formarse con sus letras (o su palabra).

Para jugar *Word Builder*, ingrese tantas palabras como pueda. Para ayudar a resolver Scrabble®, oprima ? y después use ⇩ y ⇧ para ver las palabras formadas con las letras.

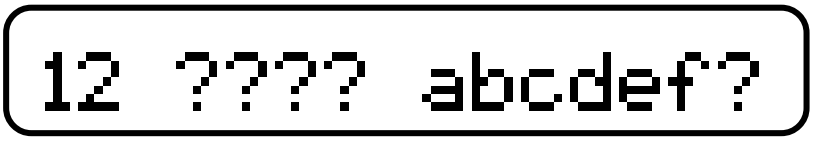
Word Blaster

En el juego *Word Blaster* usted trata de adivinar una palabra misteriosa. Aparece una serie de signos de interrogación y después se van presentando letras.

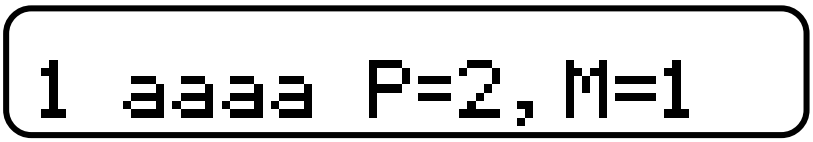


Se le pide que adivine la palabra, después que oprima ENTER antes de que la palabra aparezca totalmente y que escriba la que ha adivinado. Si esa palabra es la correcta usted gana, si es incorrecta se le pide que lo intente de nuevo.

Deduction



El juego *Deduction* presenta una secuencia desconocida representada por cuatro signos de interrogación. Para adivinar, escriba las letras (a-f) en una secuencia y después oprima ENTER. Cada letra puede usarse más de una vez. Después de escribir su secuencia aparece una anotación que indica el número de letras correctas colocadas perfectamente (P) o mal colocadas (M).



Oprima ⇩ para regresar a la secuencia desconocida o haga otro intento. Oprima ⇧ y ⇩ para revisar sus intentos anteriores. ¡Adivine la secuencia y usted gana!

Flashcards

Flashcards es un juego para desarrollar el vocabulario. Le presenta instantáneamente palabras en la pantalla para que usted las memorice o las use para probar la habilidad de sus amigos o familiares. Oprima NEXT para ver una nueva palabra.

Especificaciones del producto

Tamaño 8.6x13.5x2.5 cm.; Peso 4 onzas; Tamaño de la pantalla 1 línea 16 caracteres; Pilas 4 x AAA.

Limpieza, almacenamiento, problemas

Para limpiar el Spelling Ace, rocíe en un paño un limpiador suave para vidrio y limpie su superficie. No rocíe líquidos directamente sobre la unidad. No use ni almacene el Spelling Ace bajo condiciones extremas o prolongadas de calor, frío, humedad u otras condiciones adversas. Si tiene cualquier problema con su Spelling Ace, consulte la garantía. Si lo ha comprado fuera de Estados Unidos, comuníquese con el vendedor para obtener información sobre la garantía o la reparación.

Copyrights, marcas registradas, patentes, ISBN

© 1999 Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, N.J. 08016-4907, EE.UU. Todos los derechos reservados. PATENTES DE EE.UU.: 4,490,811; 4,830,618; 4,891,775; 5,113,340; 5,203,705; 5,218,536; 5,396,606.
PATENTE EUROPEA: 0 136 379. Patentes pendientes.
ISBN 1-56712-561-1
Deduction y Word Blaster son marcas de Franklin. Spelling Ace, Classmates y Confusables son marcas registradas de Franklin. Scrabble es una marca registrada de Hasbro, Inc., fabricantes de los juegos con palabras marca Scrabble.
Para ver el texto de la Garantía limitada (fuera de EE.UU.), visítenos a www.franklin.com.

Esta unidad puede cambiar los modos de operación debido a descarga electrostática. La operación normal de esta unidad puede restaurarse oprimiendo la tecla ON/OFF o mediante la remoción o reemplazo de las pilas.

Aviso de la FCC

NOTA: Este equipo ha sido probado y se ha verificado que cumple con los límites aplicables a dispositivos digitales de Clase B, de conformidad con la Parte 15 de las Reglas de la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC por sus siglas en inglés). Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencias dañinas en instalaciones residenciales. Este equipo genera, usa y puede radiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y se usa observando las instrucciones, puede causar interferencias dañinas a las comunicaciones por radio. Sin embargo, no existe una garantía de que no ocurran interferencias en una instalación en particular. Si este equipo de hecho causa interferencia en la recepción de radio o televisión, lo cual puede determinarse apagando y encendiendo el equipo, se le recomienda al usuario que trate de eliminar la interferencia tomando una o más de las siguientes medidas:

-Ubique o coloque la antena receptora en otra posición.
-Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
-Conecte el equipo a una toma de corriente alimentada por un circuito diferente al que alimenta al receptor.
-Consulte a su distribuidor o a un técnico experimentado en radio/televisión para obtener ayuda.

NOTA: Esta unidad fue probada con cables blindados a todos los dispositivos periféricos. Es obligatorio usar cables blindados con esta unidad para asegurar conformidad.

NOTA: El fabricante no es responsable de ninguna interferencia a radio o televisión ocasionada por modificaciones no autorizadas a este equipo. Dichas modificaciones pueden anular la autorización al usuario para el uso de este equipo.

IDS-28001-00
P/N 7201475 Rev. A

Garantía limitada (EE.UU. solamente)

GARANTÍA LIMITADA, RENUNCIA DE GARANTÍAS Y RECURSOS LEGALES LIMITADOS

(A) GARANTÍA LIMITADA: FRANKLIN GARANTIZA AL USUARIO FINAL ORIGINAL QUE POR UN PERÍODO DE UN (1) AÑO A PARTIR DE LA FECHA DE COMPRA ORIGINAL SEGÚN CONSTE EN UNA COPIA DE SU RECIBO DE COMPRA, SU PRODUCTO FRANKLIN ESTARÁ EXENTO DE DEFECTOS DE MATERIALES Y MANO DE OBRA. ESTA GARANTÍA LIMITADA NO INCLUYE EL DAÑO POR CAUSAS DE FUERZA MAYOR, ACCIDENTE, USO INDEBIDO, ABUSO, NEGLIGENCIA, MODIFICACIÓN, ENTORNO INAPROPIADO O MANTENIMIENTO DEFICIENTE. LA ÚNICA OBLIGACIÓN Y RESPONSABILIDAD DE FRANKLIN Y SU RECURSO LEGAL EXCLUSIVO EN VIRTUD DE ESTA GARANTÍA LIMITADA, CONSISTIRÁ EN REPARAR O REEMPLAZAR POR UNA SEMEJANTE O EQUIVALENTE LA PORCIÓN DEFECTUOSA DEL PRODUCTO, A DISCRECIÓN DE FRANKLIN SI SE DETERMINA QUE EL PRODUCTO ESTABA DEFECTUOSO Y QUE DICHOS DEFECTOS SURGIERON DENTRO DEL PLAZO DE VIGENCIA DE LA GARANTÍA LIMITADA. ESTE RECURSO LEGAL ES EL ÚNICO RECURSO A SU DISPOSICIÓN POR INCUMPLIMIENTO DE ESTA GARANTÍA. ESTA GARANTÍA LE BRINDA CIERTOS DERECHOS; USTED TAMBIÉN PODRÍA TENER OTROS DERECHOS QUE PUEDEN VARIAR DE JURISDICCIÓN A JURISDICCIÓN.

(B) RENUNCIA DE LAS GARANTÍAS Y LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD. EXCEPTO POR LAS GARANTÍAS LIMITADAS EXPRESAMENTE Y DEFINIDAS EN EL PÁRRAFO ANTERIOR, ESTA UNIDAD FRANKLIN SE SUMINISTRA "TAL COMO ESTÁ", SIN NINGUNA OTRA GARANTÍA NI CONDICIONES, EXPRESAS O IMPLÍCITAS, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A, GARANTÍAS DE CALIDAD COMERCIALIZABLE, COMERCIABILIDAD O IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR NI A AQUELLAS QUE RESULTEN DE LA APLICACIÓN DE LEYES, ESTATUTOS, USO COMERCIAL, O CURSO DE GESTIÓN. ESTA GARANTÍA ES APLICABLE SOLAMENTE A LOS PRODUCTOS FABRICADOS POR FRANKLIN Y NO INCLUYE LAS PILAS, LA CORROSIÓN DE LOS CONTACTOS DE LAS PILAS O CUALQUIER OTRO DAÑO CAUSADO POR LAS PILAS. NI FRANKLIN NI NUESTROS DISTRIBUIDORES O PROVEEDORES TENDRÁN RESPONSABILIDAD ALGUNA PARA CON USTED U OTRA PERSONA O ENTIDAD POR DAÑOS INDIRECTOS, INCIDENTALES, ESPECIALES O CONSECUENTES DE NINGÚN TIPO, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A LA PÉRDIDA DE INGRESOS O LUCRO CESANTE, PÉRDIDA O DAÑOS DE DATOS U OTRO TIPO DE PÉRDIDA COMERCIAL O ECONÓMICA, INCLUSO SI SE NOS HUBIERA ADVERTIDO ACERCA DE DICHOS DAÑOS, O SI HUBIERAN SIDO DE ALGUNA MANERA PREVISIBLES. TAMPOCO SEREMOS RESPONSABLES POR RECLAMACIONES DE TERCEROS. NUESTRA RESPONSABILIDAD MÁXIMA ADICIONAL PARA CON USTED, Y LA DE NUESTROS DISTRIBUIDORES Y PROVEEDORES, NO DEBERÁ EXCEDER LA CANTIDAD QUE USTED PAGÓ POR EL PRODUCTO FRANKLIN, SEGÚN SU COMPROBANTE DE COMPRA. USTED RECONOCE QUE ÉSTA ES UNA ASIGNACIÓN RAZONABLE DEL RIESGO. ALGUNOS ESTADOS/PAÍSES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN O LA LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES, POR LO TANTO, LA LIMITACIÓN EXPRESADA ANTERIORMENTE PODRÍA NO SER APLICABLE A USTED. SI LAS LEYES DE LA JURISDICCIÓN PERTINENTE NO PERMITEN LA RENUNCIA COMPLETA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS, ENTONCES LA DURACIÓN DE LAS GARANTÍAS Y CONDICIONES IMPLÍCITAS ESTARÁN LIMITADAS A LA DURACIÓN DE LA GARANTÍA EXPRESADA EN EL PRESENTE DOCUMENTO.

(C) GARANTÍA DE SERVICIO: AL DESCUBRIR UN DEFECTO, USTED DEBE LLAMAR A LA OFICINA DE SERVICIO AL CLIENTE DE FRANKLIN, AL 1-800-266-5626, PARA SOLICITAR UN NÚMERO DE AUTORIZACIÓN DE DEVOLUCIÓN DE MERCADERÍA ("RMA") ANTES DE DEVOLVER EL PRODUCTO (CON GASTOS DE ENVÍO PREPAGOS) A:

FRANKLIN ELECTRONIC PUBLISHERS, INC.
ATTN: SERVICE DEPARTMENT
ONE FRANKLIN PLAZA
BURLINGTON, NJ 08016-4907

SI USTED DEVUELVE UN PRODUCTO FRANKLIN, POR FAVOR INCLUYA UNA NOTA CON EL RMA, INCLUYENDO SU NOMBRE, DIRECCIÓN, NÚMERO TELEFÓNICO, UNA BREVE DESCRIPCIÓN DEL DEFECTO Y UNA COPIA DE SU RECIBO DE COMPRA COMO COMPROBANTE DE LA FECHA DE COMPRA ORIGINAL. ADEMÁS ES NECESARIO ANOTAR EL NÚMERO DE AUTORIZACIÓN DE DEVOLUCIÓN DE MERCADERÍA ("RMA") EN UNA PARTE VISIBLE DEL EMBALAJE AL DEVOLVER EL PRODUCTO. EN CASO CONTRARIO PODRÍA OCURRIR UNA PROLONGADA DEMORA EN EL TIEMPO DE PROCESAMIENTO DE SU DEVOLUCIÓN. RECOMENDAMOS FIRMEMENTE EL USO DE UN SERVICIO RASTREABLE DE ENTREGA A FRANKLIN PARA SU DEVOLUCIÓN.